

One-Roll PNJs

Utilisation

Utilisez ceci comme point de départ. Posez toujours des questions : Qui, quoi, quand, où, pourquoi. Extrapolez et embellissez vos réponses, et inspirez-vous de votre histoire. Comme toujours, si un lancer ne vous va pas, changez-le !

D4 – Disposition à votre égard

1. S'oppose à vous
2. Ne vous aime pas, mais vous aidera...si vous y mettez le prix.
3. Vous aime bien, mais il ne vous aidera pas gratuitement.
4. Vous soutient

D6 – Alignement

1. Bon
2. Loyal
3. Neutre
4. Chaotique
5. Mauvais
6. Choisissez

D8 – Quelle classe ou profession (ensemble de compétences) ?

1. Barde – Animateur
2. Ecclésiastique – Acolyte
3. Druide – Professionnel (boulangier, forgeron, fermier, etc.)
4. Combattant – Soldat
5. Paladin – Gardien, tuteur
6. Ranger – Chasseur
7. Voleur – Criminel
8. Sorcier – Érudit

D10 – D'où vient-il/elle ?

1. Où vous êtes en ce moment (local)
2. Une région voisine
3. Le même endroit d'où vient un PJ
4. Un endroit lointain
5. Une guilde locale
6. Un lieu exotique
7. Une grande île
8. Une ville souterraine ou sous-marine
9. Les ombres...
10. Relancez, et cet endroit n'existe plus !

D12 – Que fait-il/elle en ce moment ?

1. Recherche d'un PJ
2. Cherche de quelque chose
3. De passage pour aller autre part
4. Ce pour quoi il/elle est entraîné(e) à faire.
5. Fuis / se cache de quelqu'un / quelque chose
6. Apporte un message
7. Formation (lui/elle-même ou quelqu'un d'autre)
8. Transporte des personnes
9. Tue quelqu'un, ou tente de tuer quelqu'un.
10. Vole quelque chose, ou tente de voler quelque chose.
11. Achète / vend quelque chose, ou tente de le faire
12. Enquête sur quelque chose

D20 – Ce PNJ sait/connait...(volontairement vague, définir qui, quoi, où, etc.)

1. quelqu'un qui sait quelque chose. Lancez à nouveau pour découvrir quoi
2. où quelqu'un a été enlevé
3. qui a pris quelqu'un
4. qui est le bouc émissaire
5. pourquoi personne n'en parle
6. comment faire disparaître quelqu'un
7. comment entrer dans cet endroit
8. quand ça va arriver
9. qui était le vrai tueur / voleur
10. VOTRE secret
11. plus sur le monstre qu'il ne le devrait.
12. comment obtenir ce qu'ils veulent de vous
13. où il est caché
14. la véritable identité de la personne
15. qui l'a
16. qui le/la veut
17. ce que vous avez fait dans la dernière ville
18. qui fait le suivi de vos actions
19. qui sont ces gens qui viennent d'arriver en ville
20. Beaucoup de secrets ! Relancez 1d4+1 secrets, ignorant les lancés de 20